

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tujuan dan manfaat project ini. Maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Boardgame muara kuin sangat bagus digunakan sebagai media literasi keuangan dimana di dalam boardgame tersebut mengajarkan bagaimana manajemen uang sehingga antara kebutuhan satu dengan kebutuhan yang lain seimbang. Disamping itu untuk pelaku UMKM dan anak-anak yang belum mengetahui pengelolaan keuangan dapat belajar dengan mudah yang dikemas dengan permainan membuat indera kita merasakan semuanya. Dan akhirnya didapat bahwa belajar keuangan itu mudah.
2. Fasilitas atau fitur tambahan AR Muara Kuin sangat mengedukasi dan gambar yang ditampilkan sesuai dengan visual dari Muara Kuin, namun perlu dikembangkan lagi tidak hanya menampilkan objek 2 dimensi saja.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pengerjaan project ini, Hasil akan digunakan oleh PT Sebangku Jaya Abadi untuk menjadi acuan dalam pengembangan Augmented Reality Muara Kuin. Tetapi penulis menyadari hasil yang didapatkan ini masih belum maksimal dan masih bisa ditingkatkan. Maka dari itu, berikut saran dari penulis yang diberikan untuk pembuatan berikutnya :

1. Pada pembuatan *marker* AR, lebih unik karena ada rating marker yang mana akan menentukan bisa atau tidaknya marker untuk di-*scan*.
2. Aplikasi AR Muara Kuin membutuhkan kapasitas memori yang besar karena file video berukuran besar, mungkin untuk satu sampai empat enam video masih bisa, jika lebih dari itu mungkin bisa diganti dengan object 3d atau menggunakan object lainnya.